

УДК 377:004:371.3

**Е. В. Некрасова**

**E. V. Nekrasova**

Некрасова Евгения Владимировна, преподаватель, ГБПОУ ИО «ИРКПО», г. Иркутск, Россия.

Nekrasova Evgenia Vladimirovna, teacher, Irkutsk Regional College of Teacher Education, Irkutsk, Russia.

**ОПЫТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ СРЕДСТВ ИКТ В ПРЕПОДАВАНИИ  
ДИСЦИПЛИНЫ «ИНФОРМАТИКА С МЕТОДИКОЙ  
ПРЕПОДАВАНИЯ»**

**EXPERIENCE IN USING ICT TOOLS IN TEACHING THE DISCIPLINE  
«INFORMATICS WITH TEACHING METHODS»**

**Аннотация.** В статье описывается опыт использования ИКТ в преподавании дисциплины «Информатика с методикой преподавания». Приводится пример оптимального сочетания теории и практики, совместное использование средств ИКТ и метода интерактивных ролевых игр.

**Annotation.** The article describes the experience of using ICT in teaching the discipline «Computer Science with teaching methods». An example of an optimal combination of theory and practice, the joint use of ICT tools and the method of interactive role-playing games is given.

**Ключевые слова:** информационно-коммуникационные технологии, информатика, методика преподавания, метод интерактивных ролевых игр.

**Keywords:** information and communication technologies, computer science, teaching methods, method of interactive role-playing games.

Студентов педагогического колледжа мы учим не только для их будущей профессии, но и для жизни. Наша цель – подготовить методически грамотного учителя, способного проводить уроки на высоком научно-методическом уровне. Не просто дать знания, а научить учиться, научить учить – вот наша задача. Научить ориентироваться в реальном мире информации можно, выполняя практические, жизненные задачи. Познал – сделал – получил результат [2].

Дисциплине «Информатика с методикой преподавания» мы обучаем студентов специальности 44.02.02. «Преподавание в начальных классах».

Модернизация образования в системе среднего профессионального образования ставит новые профессиональные задачи, предъявляет новые требования к профессиональной подготовке современного специалиста. Новыми задачами профессиональной подготовки является использования современных педагогических, в том числе информационных, технологий, технических средств обучения [2].

Также в настоящее время в ФГОС НОО уделяется большое внимание развитию абстрактно-логического мышления у учеников начальной школы. В учебниках по информатике встречаются задания, которые требуют к себе особого подхода к решению. И от того какой метод подачи материала выберет учитель, зависит успех решения задач младшими школьниками [5].

Выбор того или иного метода, той или иной технологии, обусловлен, прежде всего, личностью самого педагога. Необходимо пропустить через себя любые предлагаемые технологии, чтобы в процессе деятельности действия учителя выглядели естественно.

Соответственно, к решению таких приоритетных задач педагога, как обеспечение высокого качества обучения, создание условий, для проявления инициативы обучаемых, прибавляется еще и не менее важная проблема – повышение активности учащихся при изучении материала, которая будет способствовать формированию базовых компетенций. Решение такого рода задач требует привлечения новых подходов и технологий обучения. Среди технологий, использующих средства ИКТ, интерактивные технологии являются наиболее перспективными за счет того, что они предоставляют возможность организовать активное и открытое обсуждение учебного материала, видоизменить его и дополнять в процессе обсуждения в режиме реального времени [2].

Интерактивность – широкое по содержанию понятие, с помощью которого в современной науке раскрывают характер и степень взаимодействия между объектами, а в методике используют для описания способа активного взаимодействия между учителем, учащимися и учебным материалом.

Особое значение термин «интерактивность» приобрел в связи с поставками в образовательные учреждения интерактивного оборудования (интерактивные доски, интерактивные проекторы, интерактивные столы, документ-камеры, программное обеспечение и методические интерактивные комплексы и пр.), что повлекло за собой новый виток развития электронных средств наглядности [3].

В настоящее время в области информатизации образования большое внимание уделяется проблемам создания электронных образовательных ресурсов, которые могут обеспечить высокое качество усвоения учебного материала. Согласно ГОСТ 7.23-2001 электронный образовательный ресурс (ЭОР) – образовательный контент, облеченный в электронную форму, который можно воспроизводить или использовать с привлечением электронных ресурсов [1].

Так на дисциплине «Информатика с методикой преподавания» мы пользуемся электронной версией различных УМК по информатике для начальной школы. Изучаем содержание, делаем сравнительный анализ.

Основными свойствами электронной версии учебников являются интерактивность и мультимедийность. Основной акцент делается на зрительное восприятие информации обучающимся, поэтому важную роль играет интерактивная наглядность, которая понимается как «обозначение особого вида наглядности, создающего эффект погружения в обучающую программную среду и позволяющего установить с ней взаимодействие, что способствует формированию чувственно-наглядного образа изучаемого явления» [3].

Использование наглядных средств в современном образовательном процессе не должно сводиться к простому иллюстрированию с целью сделать учебный курс более доступным и легким для усвоения, а становиться органичной частью познавательной деятельности учащегося, средством формирования и развития не только наглядно-образного, но и абстрактно-логического мышления [3]. Поэтому для усиления познавательных способностей, учащихся следует применять не просто электронную наглядность, которая предполагает пассивное восприятие информации или простое управление ходом ее демонстрации, но когнитивную визуализацию учебной информации.

Интерактивная когнитивная визуализация средствами ИКТ – технология создания и видоизменения в диалоговом режиме электронного графического учебного элемента, видоизменение которого способствует формированию, развитию или восстановлению когнитивных структур личности в процессе обучения [3].

Электронный учебник создает активно-интерактивную познавательную среду, обеспечивает возможность индивидуализации темпа и глубины освоения предмета.

Электронная интерактивная доска сочетает визуальный, аудиальный и кинестетический виды модальности обучения, повышает учебно-познавательную мотивацию [3].

Самым распространенным электронным средством обучения на занятиях является мультимедийная презентация. «Под мультимедиа технологией понимают совокупность аппаратных и программных средств, которые обеспечивают восприятие человеком информации одновременно несколькими органами чувств. При этом информация предстает в наиболее привычных, для современного человека, форм: аудиоинформации (звуковой), видеоинформации, анимации (мультипликации, оживления)».

Применение информационных и коммуникационных технологий (ИКТ) для организации личностно-ориентированного обучения позволяет повысить эффективность учебного процесса, уровень информированности и подготовки учащихся, систематизировать знания, индивидуализировать обучение. Однако, эффект от применения средств компьютерной техники и ИКТ в обучении может быть достигнут лишь тогда, когда специалист предметной области не ограничивается в средствах представления информации, а использует различные средства и методы преподавания предмета [1].

Один из интерактивных методов обучения, который мы используем в рамках дисциплины «Информатика с методикой преподавания» – это метод ролевых игр. Будущие учителя начальных классов, должны понимать, что педагогический процесс реализуется только через взаимодействие его участников, в ходе которого происходит накопление, обработка и интерпретация информации [4].

Многие студенты поначалу могут испытывать робость при участии в ролевой игре, однако, в большинстве случаев, в ходе работы на смену ей приходит уверенность в своих силах и готовность к сотрудничеству.

Интерактивная ролевая игра, которую мы используем на дисциплине «Информатика с методикой преподавания» проигрывается в виде фрагмента школьного урока. Где один студент выступает в роли учителя, остальные студенты в роли учеников. Каждый студент, который выступает в роли учителя, при проведении урока должен продемонстрировать так же умение владеть средствами ИКТ. Студенты используют возможности интерактивной доски, которая не просто отображает то, что происходит на компьютере, но и позволяет управлять процессом презентации, вносить правки и коррективы, делать цветом пометки и оставлять комментарии, сохранять материалы для дальнейшего использования и редактирования.

Преподаватель в данном методе обучения может играть роль куратора (помогать в случае затруднения в языковом плане или в затруднениях при работе с интерактивной доской), наблюдателя (следить за ходом игры, комментировать происходящее, давать советы) или вместе с остальными студентами примерить на себя роль ученика.

Использование ИКТ совместно с методом интерактивных ролевых игр на дисциплине «Информатика с методикой преподавания» позволяет студенту почувствовать личную причастность к функционированию изучаемой системы – он «проживает» какое-то время в «реальных» жизненных условиях, оказавшись «внутри» этой системы.

Сочетание средств ИКТ и метода интерактивных ролевых игр дает хорошие результаты, позволяет решать такие задачи, как: развитие интереса к предмету, усиление мотивации студентов к изучению информатики, формирование информационно-коммуникативно-технологических навыков организации и представления информации, создания информационного объекта на основе внутреннего представления человека, передачи информации и коммуникации, развитие социализации.

Преимуществом таких занятий является возможность оптимально сочетать теорию и практику, что представляется достаточно важным при подготовке будущих учителей. У студентов развивается умение слушать и понимать других людей, работать в паре или группе.

### Список литературы

1. Москвина, Н. В. Технические средства обучения - ИКТ [Электронный ресурс]. / Н. В. Москвина, Н. Н. Горбунова. // Педагогика сегодня: проблемы и решения: материалы V Междунар. науч. конф. (г. Санкт-Петербург, июль 2019 г.). - Санкт-Петербург : Свое издательство, 2019. - С. 47-50. - URL : <https://moluch.ru/conf/ped/archive/337/15206/> (дата обращения : 02.12.2022).
2. Семилуцкая, Л. В. Использование кейс - технологии в преподавании дисциплины «Информатика и икт» [Электронный ресурс]. / Л. В. Семилуцкая. - URL : <https://multiurok.ru/files/ispolzovaniie-keis-tiekhnologhii-v-priepodavanii.html> (дата обращения : 02.12.2022). - свободный.
3. Пекшева, А. Г. Использование средств ИКТ для интерактивной когнитивной визуализации учебного материала [Электронный ресурс]. / А. Г. Пекшева. - URL : <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-sredstv-ikt-dlya-interaktivnoy-kognitivnoy-vizualizatsii-uchebnogo-materiala>, свободный (дата обращения : 02.12.2022).
4. Петросян, Д. Е. Кейс-технологии на уроках информатики [Электронный ресурс]. / Д. Е. Петросян. - URL : <https://urok.1sept.ru/articles/692412> (дата обращения : 02.12.2022).
5. ФГОС Начальное общее образование. Приказ Минобрнауки России от 06.10.2009 N 373 (ред. от 11.12.2020) [Электронный ресурс]. - URL : <https://fgos.ru/fgos/fgos-noo/> (дата обращения : 02.12.2022).